

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) TERHADAP KEMAMPUAN *NUMERIK* MATEMATIKA PADA  
PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 WAY LUNIK PANJANG  
BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**Lia Sari**

**NPM. 1411100210**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H / 2021 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) TERHADAP KEMAMPUAN *NUMERIK* MATEMATIKA PADA  
PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 WAY LUNIK PANJANG  
BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**Lia Sari**

**NPM. 1411100210**



**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Prof. Dr. Syaripudin Basyar, MA  
Pembimbing II : Rizky Wahyu Yunian Putra, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H / 2021 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi belum optimalnya kemampuan numerik yang diperoleh pada peserta didik kelas V di SDN 1 Way Lunik, Panjang Bandar Lampung. Salah satu faktor rendahnya hasil kemampuan numerik siswa yaitu kurang meresponnya peserta didik dalam pembelajaran. Kemampuan numerik dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mempermudah proses belajar mengajar. Peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang sekaligus dapat melihat perkembangan kemampuan numerik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kemampuan numerik matematika pada peserta didik kelas V SDN 1 Way Lunik Panjang Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen (*Quasy Eksperimen Design*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest only control design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 1 Way Lunik, Panjang Bandar Lampung. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V B sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling*. Untuk mengukur hasil kemampuan numerik peserta didik dilakukan tes dengan soal uraian berjumlah 10 butir soal. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Dependent Sample t – Test* atau *Paired sample t – Tes* dengan taraf 5% diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam hipotesis jika Sig.  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kemampuan numerik peserta didik kelas V di SDN 1 Way Lunik, Panjang Bandar Lampung.

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran *teams games tournament (TGT)*, Kemampuan Numerik.





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat:** Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN NUMERIK MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 WAY LUNIK PANJANG BANDAR LAMPUNG**

**Nama : Lia Sari**

**NPM : 1411100210**

**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Prof. Dr. Syaripudin Basyar, MA**

**NIP. 196608111992031007**

**Rizky Wahyu Yunian Putra, M.Pd**

**NIP. 198906052015031004**

**Mengetahui**  
**Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat:** Jl. Leikol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN NUMERIK MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 WAY LUNIK PANJANG BANDAR LAMPUNG** disusun oleh: **Lia Sari, NPM. 1411100210**, Program Studi: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**. Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan, Lampung, pada hari/tanggal: **Selasa, 02 Maret 2021 pukul 13.00 – 15.00 WIB**, tempat: **Virtual Melalui Google Meet**.

**TIM MUNAQASYAH**

**Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**

**Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M.Pd**

**Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd**

**Penguji Pendamping I : Prof. Dr. Syaripudin Basyar, MA**

**Penguji Pendamping II : Rizky Wahyu Yunian Putra, M.Pd**

**Mengetahui,**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. Hj. Nisva Diana, M. Pd**  
**NIP. 196408281988032002**



## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ ٦

*Artinya : "Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.  
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan".  
(Q.S Al-Insyirah : 5 – 6 )*



## **PERSEMBAHAN**

Tiada kata lain yang terucap kepada-Mu ya Rabbi, selain kata syukur dan terimakasih atas rahmat, karunian dan kesempatan yang telah Engkau berikan kepadaku untuk mempersembahkan sesuatu kepada orang yang sangat kucintai. Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Orang yang paling berjasa dalam hidupku, Ibunda dan Ayahanda tercinta Nin Marwati dan Emri yang telah banyak berjuang memberikan dukungan moral dan materi, memberikan motivasi serta selalu mendoakan untuk keberhasilan ku, terimakasih untuk untaian di setiap do'a yang mengiringi setiap langkahku.
2. Kakak-kakakku, Desmalita,S,Kom, Febriyanti,S.Pd, Holidi,S,Kom, dan Ali Rozali,S.Pd. yang selalu memberikan semangat kepadaku.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Bandar Lampung.

## **RIWAYAT HIDUP**

Lia Sari lahir pada tanggal 12 April 1994 di Desa Gunung terang, Kab.Tulang Bawang Barat, adalah putri kelima dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Emri dan Ibu Nin Marwati. Penulis menempuh pendidikan sekolah dasar (SD) Negeri 1 Gedong air Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2007, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Swasta Mathlaul Anwar Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2010 dan melanjutkan ke Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2013. Pada tahun 2014 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.





## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh.*

Alhamdulillahirabbil'alamin segala puji bagi ﷺ SWT yang senantiasa memberikan kasih sayang dan karunia-Nya , sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad ﷺ, para sahabat, keluarga dan para pengikutnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam menyusun skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan nasehat, saran, motivasi dan bimbingan, serta informasi-informasi dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak bisa terukur baik secara materi dan moril. Tidak dapat dipungkiri semua pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan secara nyata adalah jendela kehidupan bagi penulis. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu sehingga terselesaikannya skripsi ini, rasa hormat dan terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Mukri, M.Ag., Selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Ibu Syofnidah Ifrianti, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

4. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd, selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
5. Bapak Prof. Dr. Syarifuddin Basyar, M.A selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Rizki Wahyu Yunian, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah memberikan nasehat, pengarahan dan bimbingan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti.
8. Bapak Adi Purwono,S,Pd , selaku Kepala SDN 1 WAY LUNIK Bandar Lampung, bapak Iskandar Idris,A,Ma, selaku pendidik kelas V B dan bapak Tri Haryanto,S,Pd. Selaku pendidik kelas V A yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu guru Sdn 1 way Lunik, terutama Mba Rika widiyanti Selaku operator sekolah yang di mana telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi.
10. Kepala perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan staf yang telah membantu meminjamkan buku untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat-sahabatku Marinka Pratiwi,Febby Pandesty,Muri Nopitasari, Novita Wulandari,Intan Suhartasih,Eka Sari,Indah KusumaDewi Serta Retma Aulia Arifin. Terimakasih selalu ada berbagi suka, duka, tawa, canda, nasehat motivasi, sehingga terselesaikannya skripsi ini.



12. Teman – teman KKN 130 Kec Sragi desa sumber agung Umbul besar dan PPL kelompok 92, Terimakasih telah memberikan do'a dan semangat dalam penyelesaian skripsi.
13. Teman-teman PGMI angkatan 2014, khususnya keluarga besar PGMI D Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, terimakasih telah berbagi suka duka berjuang, memotivasi, sehingga terselesaikannya skripsi ini. Kalian adalah orang-orang istimewa yang pernah peneliti temui.
14. Semua pihak yang telah ikut andil dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh peneliti.

Peneliti menyadari bahwa didalam penulisan skripsi ini banyak terdapat kekurangan, kekeliruan disebabkan karna masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang peneliti kuasai. Oleh karena itu, kepada para pembaca dapat memberikan masukan dan saran yang membangun sehingga penelitian ini akan lebih baik lagi. Semoga ﷻ SWT selalu melimpahkan nikmat dan karunia-Nya bagi kita semua, dan seoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuanya, *Aamiin*

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Bandar Lampung,  
Peneliti

2020

Lia Sari  
NPM. 1411100210

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiv</b>

## **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	13
C. Batasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah .....	14
E. Tujuan Penelitian.....	14
F. Manfaat Penelitian .....	14

## **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Kajian Teori .....	16
1. Hakikat Pembelajaran Matematika .....	16
2. Pengertian <i>Kemampuan Numerik</i> .....	17
3. Pembelajaran Matematika di Sd.....	18
4. Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> .....	20
5. Penerapan Model <i>Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Numerik</i> .....	29
B. Kerangka Berfikir .....	31
C. Penelitian Yang Relevan.....	33
D. Hipotesisi Penelitian .....	34

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	36
C. Variabel Penelitian.....	36
D. Populasi dan sampel .....	37
1. Populasi .....	37
2. Sampel.....	37



3. Teknik Pengambilan Sampel.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Instrumen Penelitian .....	39
G. Uji Instrumen .....	40
1. Uji Validitas .....	40
2. Uji Tingkat Kesukaran .....	41
3. Uji Reliabilitas .....	42
4. Uji Daya Pembeda.....	44
H. Teknik Analisis Data .....	44
1. Uji Prasyarat .....	44
a. Uji Normalitas.....	44
b. Uji Homogenitas .....	46
2. Uji Hipotesis .....	47

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Analisi Hasil Uji Coba Instrumen.....	49
1. Uji Validitas .....	50
2. Uji Tingkat Kesukaran .....	51
3. Uji Daya Beda Soal .....	52
4. Uji Reliabilitas Butir .....	53
5. Kesimpulan Hasil Uji Coba Tes Kemampuan Numerik .....	53
B. Uji Prasyarat .....	54
1. Uji Normalitas.....	54
2. Uji Homogenitas .....	56
3. Uji Hipotesis (uji t) .....	57
C. Pembahasan .....	59

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	64

#### **DAFTAR PUSTAKA**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran efektif dapat dikatakan apabila pembelajaran itu telah mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran yang efektif harus ada seorang pendidik agar pembelajaran itu berhasil, Pendidikan bagi manusia merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk kemajuan zaman yang akan datang. Pendidikan berfungsi mengoptimalkan kapasitas atau potensi dasar peserta didik, peserta didik pun harus di dorong untuk berpikir bebas, tanpa rasa takut, sehingga ia mampu menemukan sendiri apa yang nyata dan apa yang benar.<sup>1</sup>

Pendidikan yang sangat penting artinya, tanpa adanya pendidikan di muka bumi ini manusia akan sangat sulit berkembang dan akan mengalami keterbelakangan. Proses pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan pendidikan, dimana pendidikan merupakan pengembangan potensi dalam menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pelajaran dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.<sup>2</sup> Pendidikan pada dasarnya adalah laksana pembelajaran yang tidak ada batas dan habisnya sampai kapanpun. Dengan sepanjang masih ada kehidupan di dunia maka dengan itu manusia masih akan

---

<sup>1</sup>Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan*(Bandung: Alfabeta, 2013), h. 45.

<sup>2</sup> Syofnida Ifrianti, "Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah". *Jurnal Terampil*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2017), h.52.



terus belajar maka dari itu pendidikan harus benar-benar di arahkan dengan benar untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di dunia.pendidikan membekali seseorang memiliki suatu ilmu pengetahuan salah satu ilmu perhitungan matematika yang sangat penting dimiliki oleh setiap individu. Sebab perhitungan matematika dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan.<sup>3</sup> Jadi dunia pendidikan sangatlah penting untuk mengembangkan potensi-potensi dan ilmu pengetahuan seseorang melalui jalur formal. Pendidik yang professional merupakan faktor penentu proses pendidikan yang berkualitas, untuk dapat menjadi guru professional, mereka harus mampu menemukan jati diri dan mengaktualisasikan diri sesuai dengan kemampuan dan kaidah-kaidah pendidik yang professional.<sup>4</sup>Berkaitan dengan tugas pendidik, seperti yang dijelaskan dalam firman Allah Q.S. Al-Kahfi Ayat 66, dibawah ini :

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَن تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَٰ رَبِّنَا ٦٦

Artinya: *Katakanlah! "Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?"*.(Q.S. Al-Kahfi 18: 66 )<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup>.Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*(Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.1-2.

<sup>4</sup>.Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 19.

<sup>5</sup>.Departemen Agama RI."Al-Qur'an dan Terjemahannya"(Bandung: Syaamil Qur'an, 2014), h. 240.

Ayat di atas menjelaskan bahwa sebagai guru harus menuntun dan memberi tahu kesulitan-kesulitan belajar anak didiknya dalam menuntut ilmu. Mengarahkannya untuk tidak mempelajari apa yang tidak menjadi potensi dirinya. Guru seharusnya menggali lagi kemampuan yang dimilikinya, terutama kreatifitas agar saat pembelajaran terasa menyenangkan dan peserta didik tidak bosan. Pembelajaran MTK di Sekolah Dasar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien tidaklah mudah khususnya untuk pelajaran MTK. Kebanyakan orang cenderung mengaggap MTK sebagai suatu pelajaran yang paling membosankan dan menyebalkan. MTK dianggap sebagai mata pelajaran yang akan menyebabkan peserta didik bersikap pasif dan MTK menjadi pelajaran berhitung yang membosankan. Padahal mata pelajaran mtk sangat penting bagi kehidupan sehari-hari di dalam masyarakat. Hal ini sesuai dengan konsep Islam yang memandang orang belajar dan tidak belajar, dalam artian terdapat perbedaan dengan orang yang berpengetahuan dengan orang yang tidak berpengetahuan

Islam sangat memperhatikan dan mengutamakan pendidikan yang ada didalam firman Allah SWT dalam QS Az-Zumar ayat 9 yang berbunyi:

أَمْ مَنْ هُوَ قَنِيتٌ ءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ ٩



Artinya: katakanlah: "(Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran".(Q.S. Az-Zumar 39: 9)<sup>6</sup>

Dilapangan banyak sekali ditemukan bahwa pendidik dapat menguasai materi dengan baik, namun di dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran kurang baik, hal ini di sebabkan oleh kegiatan tersebut kurang didasarkan pada model pembelajaran sehingga hasil belajar yang di peroleh oleh peserta didik rendah.

Ilmu pengetahuan matematika seseorang di mulai dari sejak dini hingga akhir hayat, pada tahap operasional kongkrit yakni pada tahap umur 6-11 tahun atau anak pada tahap SD pemikiran seseorang masih terbatas serta untuk mengklasifikasikan objek-objek tertentu harus dengan objek yang berbentuk nyata.<sup>7</sup> Dalam proses belajar mengajar, Model atau metode merupakan ujung tombak yang akan menentukan seberapa besar siswa akan mencapai kompetensi yang telah di tentukan, agar semua peserta didik mencapai kemampuan numerik yang maksimal, maka pembelajaran harus di lakukan secara sistematis dan salah satu perangkat pembelajaran menjadi efektif adalah dengan adanya pemilihan metode dan model dengan tepat untuk pelajaran matematika sd, Proses kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru pada jenjang sd harus mempertimbangkan dengan perkembangan peserta didik sehingga dalam proses

---

<sup>6</sup>.Departemen Agama RI."Al-Qur'an dan Terjemahannya".(Bandung: Syaamil Qur'an, 2014). h.366.

<sup>7</sup>.Esti Ismawati, Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*(Yogyakarta: ombak.2016).h.34.

belajar mengajar tercipta suasana kelas yang dalam keadaan kondusif dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akan meningkat dan semangat dan pada Pembelajaran matematika memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih mental mereka dan akan berpengaruh terhadap perkembangan intelektual.<sup>8</sup>

Beberapa teknik yang dapat dilakukan oleh guru untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik adalah sebagai berikut: 1) memancing apresiasi anak didik; 2) menggunakan alat bantu yang sesuai; 3) memilih bentuk motivasi yang akurat; 4) menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.<sup>9</sup> Matematika masih di kenal sebagai ilmu yang sukar di pahami oleh siswa, maka seorang pendidik harus lebih kreatif menggunakan model dan media pembelajaran dalam penyampaian materi agar mudah di pahami oleh siswa. Faktor yang dapat membantu memudahkan pemahaman matematika, salah satunya adalah cara penyampaian materi yang menggunakan model, strategi dan media yang dapat menekankan kepada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar sehingga potensi peserta didik dan kemampuan numerik siswa dapat berkembang dengan baik.

Komponen-komponen yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi dan model pembelajaran. Strategi dan model pembelajaran dapat di tetapkan oleh pendidik dengan menyesuaikan tujuan dan materi atau bahan

---

<sup>8</sup>.Frika Septiana And Hasan Sastra Negara, 'Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Ditinjau Dari Multiple Intelligences 1', *Desimal: Jurnal Matematika*, 1.1 (2018), 24.

<sup>9</sup>.Syarif Bahari Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.143-159 .

belajar. Pertimbangan utama dalam menentukan model pembelajaran terletak pada keefektifan proses belajar mengajar. Dengan demikian, meskipun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi dan model pembelajaran yang baik, maka komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Setiap pendidikan perlu memahami secara baik, peran, dan fungsi strategi dan model pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Model pembelajaran biasanya dibuat berdasarkan prinsip atau teori-teori pengetahuan dan para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan.<sup>10</sup> Penyajian materi pendidikan membutuhkan model pembelajaran, yang di mana dijelaskan dalam Al-Quran surat Al-Israa ayat 49-51 yang berbunyi:

وَقَالُوا أَإِذَا كُنَّا عِظْمًا وَرُفَاتًا أَيْنَا لَمَبْعُوثُونَ خَلْقًا جَدِيدًا ٤٩ ﴿٥٠﴾ قُلْ كُونُوا حِجَارَةً أَوْ حَدِيدًا ٥٠ أَوْ خَلْقًا مِّمَّا يَكْبُرُ فِي صُدُورِكُمْ فَسَيَقُولُونَ مَنْ يُعِيدُنَا قُلِ الَّذِي فَطَرَكُمْ أَوَّلَ مَرَّةٍ فَسَيُنْغِضُونَ إِلَيْكَ رُءُوسَهُمْ وَيَقُولُونَ مَتَى هُوَ قُلْ عَسَى أَنْ يَكُونَ قَرِيبًا ٥١

*Artinya: "Dan mereka berkata: "Apakah bila kami telah menjadi tulang belulang dan benda-benda yang hancur, apa benar-benarkah kami akan dibangkitkan kembali sebagai makhluk yang baru? Katakanlah: "Jadilah kamu sekalian batu atau besi. atau suatu makhluk dari makhluk yang tidak mungkin (hidup) menurut pikiranmu". Maka mereka akan bertanya: "Siapa yang akan menghidupkan kami kembali?" Katakanlah: "Yang telah menciptakan kamu pada kali yang pertama". Lalu mereka akan menggeleng-gelengkan kepala mereka kepadamu dan berkata: "Kapan itu (akan terjadi)?" Katakanlah: "Mudah-mudahan waktu berbangkit itu dekat".(Q.S Al-israa:49-51)*

---

<sup>10</sup>. Rusman, Loc.cit, 133

Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya yaitu model teams games tournament (TGT). Model pembelajaran TGT adalah salah satu pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam setiap kelompok-kelompok kecil yang di mana tidak ada perbedaan dari setiap kelompok sehingga dari setiap anggota bisa mengembangkan berfikir kreatif, logis, sistematis sehingga model ini sangat cocok untuk digunakan dalam proses belajar mengajar matematika.

Peserta didik sd di dalam memahami sesuatu yang berhubungan dengan konsep-konsep matematika seperti penjumlahan, perhitungan pengurangan, perhitungan perkalian dan perhitungan pembagian yang dimana masih sangat memerlukan kegiatan-kegiatan yang menyangkut dengan bentuk benda yang nyata (pengalam kongkret) yang dapat dicerna oleh akal untuk itu diperlukan suatu seni rupa alat peraga dalam proses pembelajaran yang berkaitandengan mata pelajaran matematika yang dapat membantu siswa pada proses pembelajaran berlangsung.

Pelajaran matematika sering sekali menjadi pelajaran yang tidak disukai sampai sekarang ini oleh setiap individu karena di anggap pelajarannya yang sulit dimengerti, hal ini dapat disebabkan oleh peserta didik yang memang sulit memahami materi ataupun proses pembelajaran yang kurang dipahami oleh peserta didik. Proses pengajaran terhadap peserta didik tidak hanya dengan memberikan materi berupa penjelasan kepada para peserta didik. Kemampuan berfikir peserta didik di setiap individu berbeda-beda maka kreatifitas pendidiklah



yang dibutuhkan agar setiap peserta didik mampu memahami setiap materi yang diberikan oleh pendidik.

Peneliti mewawancarai guru pada mata pelajaran matematika kelas V di SD N 1 Way Lunik menurutnya masih banyak peserta didik kelas V dalam kemampuan numerik masih di katakan rendah dikarenakan peserta didik susah untuk memahami materi yang di berikan dan pendidik masih jarang menggunakan strategi dan model pembelajaran di saat pelaksanaan pembelajaran, kurangnya kemampuan numerik peserta didik mengenai pembelajaran mata pelajaran matematika mungkin disebabkan oleh beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi para peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya penyampaian pembelajaran matematika yang masih monoton dan tidak menggunakan pengalaman dari siswa di dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran mata pelajaran matematika menjadi kurang bermakna dan kurang adanya motivasi untuk peserta didik.

Bedasarkan data dari guru kelas V sd yang dimana kriteria ketuntasan pada mata pelajaran matematika masih terdapat peserta didik yang belum mencapai ketuntasan yang telah di tentukan oleh sekolah tersebut. Sebagaimana dijelaskan dalam tabel berikut:<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Pra Penelitian siswa, SDN 1 Way Lunik Panjang

**Tabel 1.1**  
**Daftar Nilai Komulatif Peserta didik Kelas V B**  
**SDN 1 Way Lunik**

No	Nama	Kkm	Nilai	Keterangan
1	Bambang	65	57	Belum Tuntas
2	Shenia aulia	65	60	Belum Tuntas
3	Charli islami alfarizi	65	70	Tuntas
4	Firdaus	65	62	Belum Tuntas
5	Aisyah fitri hani	65	60	Belum Tuntas
6	Muhammad andika	65	63	Belum Tuntas
7	Daffa darel junior	65	75	Tuntas
8	Dimas adi pratama	65	60	Belum Tuntas
9	Muhammad azril	65	50	Belum Tuntas
10	Julita Amelia	65	75	Tuntas
11	Ginde muhammad	65	65	Tuntas
12	Aji muhammad fiqih	65	70	Tuntas
13	Nazwa putri guntoro	65	63	Belum Tuntas
14	Najah nabilah	65	75	Tuntas
15	Arfan firmansyah	65	68	Tuntas
16	Khalisah Amelia	65	60	Belum Tuntas
17	Zahrani adillah	65	50	Belum Tuntas
18	Rehan galih arganata	65	65	Tuntas
19	Sarah ramadani	65	70	Tuntas
20	Annisa nazua	65	68	Tuntas

*Sumber Data : Daftar Nilai Kelas V B SDN 1 Way Lunik, Panjang.*

Berdasarkan data di atas, dikatakan bahwa Kriteria ketuntasan kemampuan numerik anak pada mata pelajaran MATEMATIKA adalah 65. Dan peserta didik yang mempunyai nilai diatas KKM berjumlah 10 orang (50%)

sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM berjumlah 10 orang (50%). Dapat dikatakan Rendahnya kemampuan numerik matematika disebabkan karena pendidik masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan jarang menggunakan media pembelajaran sehingga seorang pendidik kurangnya interaksi dengan peserta didik, sehingga peserta didik lama kelamaan akan merasa bosan dan jenuh. dimana pendidik masih kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran di mana didapati guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti penugasan, tanya jawab dan mencatat, sehingga peserta didik kurang memperhatikan pelajaran yang dijelaskan oleh pendidik dan peserta didik cenderung bersikap pasif dan hanya menerima pelajaran begitu saja. Pendidik secara aktif menjelaskan materi dan memberi contoh sedangkan peserta didik hanya aktif dalam mendengarkan, mencatat dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh pendidik.

Sehingga peserta didik ada yang memperhatikan dan ada yang tidak memperhatikan saat pendidik sedang menjelaskan materi karena dianggap kurang menarik dan membosankan. Penjelasan materi hanya dari pendidik saja dan pendidik sangat jarang berinteraksi dengan peserta didik sehingga peserta didik merasa bosan dengan pelajaran matematika dan peserta didik tidak banyak yang bertanya di saat pembelajaran. sehingga untuk mencapai ketuntasan kemampuan numerik peserta didik masih sangat kurang dan harus sangat ekstra menerapkan strategi dan model pembelajaran yang semenarik mungkin agar peserta didik mampu meningkatkan hasil kemampuan numerik yang dimiliki oleh peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang kini banyak mendapat respon adalah model *cooperatif learning* yang dimana dengan pembelajaran kooperatif, para peserta didik diharapkan dapat saling membantu, saling berargumentasi dengan teman untuk mengasah pemahaman yang telah mereka kuasai agar mereka mendapatkan kemampuan numerik yang diharapkan. Upaya lain yang dapat dilakukan yaitu dengan meningkatkan kemampuan numerik dengan memperhatikan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Salah satu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan numerik peserta didik.

Belajar sambil bermain dengan kata lain Pembelajaran *kooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe yang yang mudah diterapkan yang dimana dapat melibatkan seluruh aktifitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebaya dan mengandung unsur permainan. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis didalam kartu-kartu yang telah diberi angka, yang dimana setiap peserta didikan mengambil satu kartu yang telah di tulis pertanyaan dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang telah diterima.

TGT adalah tipe salah satu pembelajaran yang menempatkan peserta didik ke dalam setiap kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan berjumlah dari 4 sampai 6 orang siswa yang di mana memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku ras yang berbeda. Dan dimana guru akan memberikan materi kesetiap kelompok agar mereka bekerja sama antara kelompok masing-



masing. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok ( teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).

Menurut Hariwijaya (dalam sumanda,2013) kemampuan numerik adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam melakukan operasi hitung secara manual yang meliputi operasional penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, perpangkatan, penarikan akar, dan sebagian yang memungkinkan untuk berkembang dan berprestasi di bidang matematika. Metode numerik adalah tekbin yang digunakan untuk memformulasikan persoalan matematika sehingga dapat dipecahkan dengan operasi perhitungan biasa. Metode artinya cara, sedangkan numerik artinya angka jadi metode numerik secara harfiah berarti cara berhitung dengan menggunakan angka-angka.

Kemampuan numerik peserta didik dalam mengikuti pelajaran yang khususnya matematika masih rendah. Hal ini di karenakan pembelajaran di SDN 1 way lunik panjang masih jarang menggunakan model pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan numerik peserta didik dalam pelajaran mtk, pendidik sangat diharapkan bisa menggunakan dan memilih model pembelajaran yang tepat pada setiap proses pembelajaran, sehingga dapat di harapkan bisa meningkatkan semangat belajar dan kemampuan numerik. Maka peneliti merasa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut melalui sebuah penelitian skripsi dengan judul pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap

kemampuan numerik matematika kelas V SDN 1 Way Lunik Panjang Bandar Lampung.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini dilakukan karena sebagai berikut :

1. Masih rendahnya kemampuan numerik MTK peserta didik kelas V di SDN 1 way lunik panjang.
2. Masih kurangnya pendidik dalam memanfaatkan model pembelajaran sehingga mempengaruhi kemampuan numerik.
3. Masih kurangnya respon peserta didik pada pembelajaran MTK sehingga mempengaruhi kemampuan numerik.

## **C. Batasan Masalah**

Agar pembahasan dapat fokus dan mencapai hasil yang diinginkan, maka permasalahan penelitian hanya pada :

1. Model yang digunakan adalah model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).
2. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Way Lunik, Panjang Bandar Lampung.
3. Penelitian ini dilakukan dengan materi “penjumlahan dan pengurangan pada operasi pecahan”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah jelaskan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan numerik Matematika peserta didik kelas V SDN 1 Way Lunik Tahun Ajaran 2019/2020 ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap kemampuan numerik MTK peserta didik kelas V SDN 1 Way Lunik tahun pelajaran 2019.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan membawa manfaat untuk dunia pendidikan. Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teori hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pendidikan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi peserta didik**

Memberikan sebuah pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* untuk meningkatkan kemampuan numerik peserta didik dalam mata pelajaran MTK, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga

diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan aktivitas belajar.

b. Untuk guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai model pembelajaran serta penggunaan media yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik serta dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas mengajar guru, dan memberikan informasi mengenai model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yang dapat digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan aktivitas belajar.

c. Untuk sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran di SDN 1 Way Lunik, Panjang Bandar Lampung.

d. Untuk penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran serta dapat menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen, dan dapat memberikan wawasan, pengalaman, dan bekal yang berharga bagi peneliti sebagai calon guru yang profesional.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Pembelajaran Matematika**

Hudoyono mengatakan bahwa definisi matematika berkenaan dengan ide-ide dan konsep-konsep yang berbentuk abstrak dan tersusun secara hirarki menggunakan penalaran yang deduktif. Matematika hendaknya dipelajari secara sistematis dan teratur serta harus disajikan dengan struktur yang jelas serta menyesuaikan perkembangan intelektual peserta didik.<sup>12</sup>

Kata matematika berasal dari perkataan latin matematika yang mulanya diambil dari bahasa yunani mathematike yang berarti mempelajari, kata tersebut mempunyai asal katanya dari sebuah kata yakni mathema yang artinya sebuah pengetahuan atau sebuah ilmu.<sup>13</sup> Ruseffendi mengatakan matematika itu tersusun dari suatu bentuk unsur-unsur yang tidak dapat dijabarkan, di definisi-definisikan, di aksioma-aksiomakan serta memiliki dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya yang sudah berlaku secara umum, karena itulah hakikat matematika disebut dengan ilmu deduktif.

---

<sup>12</sup>Oktiana Dwi Putra herawati, Rusdy Sirojdan H.M Djahir Basir, "Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI IPA SMAN 6 Palembang" *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2010), h. 71.

<sup>13</sup>Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD* (Bandar Lampung: Aura Printing dan Publishing Anggota IKAPI, 2014), h. 1.

Menurut Reys mengatakan bahwa hakikat matematika adalah sebuah telaahan mengenai pola dan hubungan, bentuk proses suatu jalan berfikir seseorang, bentuk suatu seni, serta bentuk dari bahasa dan alat.berdasarkan pendapat para ahli matematika di atas dapat dikatakan bahwa matematika adalah bentuk ilmu dengan menggunakan proses dengan penelaahan dari bentuk-bentuk keabstrakan matematika atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan di antara hal-hal mengenai keabstrakan itu.<sup>14</sup>

Berdasarkan definisi diatas maka matematika adalah ilmu berhitung dengan menggunakan penelaahan bentuk dan struktur yang abstrak dan terorganisasikan dari suatu unsur yang tidak didefinisikan dalil-dalilnya setelah dibuktikan kebenarannya. Ilmu matematika menuntut seseorang untuk berfikir kritis dan logis yang menyangkut kehidupan sehari-hari.

## **2. Pengertian Kemampuan Numerik**

Menurut Gultom Kemampuan numerik adalah kemampuan numerik disebut juga kemampuan berhitung, yaitu kemampuan matematis yang di dalamnya termuat kemampuan melakukan pengerjaan-pengerjaan berhitung seperti: menjumlah, mengurangi, mengali dan membagi, memangkat, menarik akar, menarik logaritma, serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-

---

<sup>14</sup> Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika untuk PDSD* (Bandar Lampung: Aura Printing & Publishing. 2014), h.3.

lambang matematika.<sup>15</sup> Sedangkan menurut Hariwijaya kemampuan numerik adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa dalam melakukan operasi perhitungan secara manual seperti, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.<sup>16</sup>

Dari definisi di atas maka kemampuan numerik adalah kemampuan dasar yang dimiliki oleh seorang peserta didik dalam melakukan operasional perhitungan secara manual untuk menyelesaikan suatu perhitungan yang melibatkan kemampuan berfikir dalam melakukan perhitungan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dalam sebuah permasalahan yang ada di dalam soal. Kemampuan numerik jika dipadukan dengan kemampuan mengingat, maka kemampuan ini dapat mengungkap kemampuan intelektual seseorang terutama kemampuan penalaran berhitung dan berfikir secara logis.<sup>17</sup>

### **3. Pembelajaran Matematika di SD**

Pembelajaran matematika pada jenjang SD adalah proses yang sengaja atau dirancang oleh seorang guru yang bertujuan guna menciptakan kondisi belajar mengajar di lingkungan kelas ataupun di dalam lingkungan sekolah agar peserta didik melaksanakan kegiatan belajar matematika sekolah dan untuk mengembangkan sebuah kemampuan dari peserta didik mengenai hal keterampilan serta kemampuan peserta didik agar berfikir logis dan kritis saat

---

<sup>15</sup>Maman Achdiyat dan Rido utomo, "Kecerdasan Visual-Spasial, Kemampuan Numeric dan Prestasi Belajar Matematika". *Jurnal Formatif*, Vol.7 No. 3 (Desember 2017), h. 234-245.

<sup>16</sup>K.A. Darmayanti, N.Dantes, D.P. Parmiti, "Pengaruh Model TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Kovariabel Kemampuan Numeric Pada Siswa Kelas V". *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 4 No. 1 (Januari 2016), h. 24.

<sup>17</sup>Achi Rinaldi, 'Aplikasi Model Persamaan Struktural Pada Program R (Studi Kasus Data Pengukuran Kecerdasan)', *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.1 (2015), h. 6.

memecahkan sebuah masalah didalam kehidupan sehari-hari dari peserta didik sendiri. Anak tahap SD berada di tahap perkembangan pada tingkat berfikirnya. Ini karena tahap berfikir mereka masih belum formal, malahan para siswa SD di kelas-kelas rendah bukan tidak mungkin sebagian dari mereka berfikirnya masih berada pada jenjang tahap pra konkret.

Di lain pihak, mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang bersifat deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang memiliki padat arti dan semacamnya. Mengingat adanya perbedaan karakteristik itu, maka diperlukan keahlian khusus yang harus dimiliki dari seorang guru untuk membantu mengarahkan para peserta didik yang berada diantara dunia anak yang belum berfikir secara deduktif untuk dapat mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif.

Matematika memberikan pengetahuan mengenai logika berfikir peserta didik melalui akal dan nalar. Namun harus diingat bahwa sifat umum matematika itu tidak nyata karena hanya terdiri dari simbol-simbol. Peserta didik khususnya jenjang SD usia 7-11 tahun menurut klasifikasi Jean Piaget berada pada jenjang tahap konkret operasional. Sehingga secara natural cara belajar mereka yang terbaik adalah dengan cara nyata yaitu melihat, merasakan dan melakukan dengan tangan mereka.

Berdasarkan definisi maka pembelajaran mata pelajaran matematika tahap SD bertujuan agar menciptakan peserta didik agar memiliki pemikiran kritis, logis, cermat, kreatif serta menumbuhkan kembangkan kreativitas



berhitung dan menciptakan peserta didik supaya mampu menyelesaikan sebuah masalah didalam kehidupan peserta didik sehari-hari.

Jadi, berdasarkan definisi-definisi diatas maka pendekatan *teams gaem tournament* terhadap suatu kemampuan numerik matematika peserta didik di jenjang SD adalah langkah awal seorang guru untuk melakukan sebuah rencana dalam menyajikan bahan pelajaran matematika dengan menyajikan sebuah permasalahan kepada peserta didik agar mereka mampu memecahkan sebuah masalah yang berupa soal mengenai bentuk-bentuk sebuah penjumlahan, pengurangan dan perkalian yang di mana disediakan dalam bentuk soal yang mengerjakannya akan membutuhkan cara penyelsainnya sehingga membantu peserta didik untuk memecahkan sebuah permasalahan cara ini kemampuan berfikir peserta didik dapat menjadi lebih kritis dan dapat berfikir logis sehingga dapat mempengaruhi kemampuan numerik peserta didik di SD pada pelajaran matematika materi penjumlahan, pengurangan dan perkalian.

#### **4. Model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)**

##### **a. Pengertian Model Cooperative Learning**

*Cooperatif learning* adalah suatu model pembelajaran yang dimana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kaloboratif sehingga dapat

merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.<sup>18</sup> Sebagai

dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi :

وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمُكُمْ شَيْءٌ قَوْمٌ أَنْ صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَنْ تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya : *Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.* .(Q.S. Al-Maidah2 )<sup>19</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa, pembelajaran yang dilakukan oleh berkelompok sangatlah melibatkan makhluk sosial, yang di mana selalu berinteraksi saling membantu ke arah jalan yang baik dilakukan secara bersama-sama. Dalam proses pembelajaran disini benar-benar diutamakan saling membantu di setiap anggota kelompoknya.

Cooperatif *Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem kelompok kecil yang di mana beranggota empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademis, jenis kelamin, rasatau suku yang berbeda, adapun sistem penilainnya dilakukan terhadap kelompok dengan cara memberi penghargaan terhadap kelompok yang memiliki prestasi dalam setiap pembelajaran yang dilakukan.

---

<sup>18</sup>Tukiran Taniredja, Efi Miftah dan Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung: Alfabeta,2014), h.55.

<sup>19</sup>Departemen Agama RI."Al-Qur'an dan Terjemahannya".(Bandung: Syaamil Qur'an, 2014).h.85.

Menurut Rusmiati pembelajaran cooperative dimana peserta didik diminta untuk dapat bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk memaksimalkan penguasaan materi yang dimana penerapan model kooperatif di harapkan peserta didik dapat bertindak lebih aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.<sup>20</sup>

Model pembelajaran Kooperatif memiliki tiga tujuan pembelajaran yang penting menurut Depdiknas yaitu tujuan pertama meningkatkan hasil akademik, yang kedua memberi peluang agar peserta didik dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan suku, agama maupun akademik, dan tujuan yang ketiga yaitu untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.<sup>21</sup>

Model pembelajaran cooperative sangat bagus digunakan didalam sebuah pembelajaran karena dengan model ini seorang pendidik mampu menarik perhatian peserta didik untuk tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan pendidik harus mampu untuk menerapkan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik nyaman dalam proses pembelajaran.

**Tabel 2.1**  
**Fase Pembelajaran Kooperatif**

<b>Fase-Fase</b>	<b>Prilaku Guru</b>
Fase 1: menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan di pelajari dan memotivasi siswabelajar

<sup>20</sup>Dwi Wahyu Listyarini, Abdur Rahman As-aridan Furaidah, “Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantu Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 5 (Desember 2018), h. 538-543.

<sup>21</sup> *Ibid*, h. 60.

Fase 2: menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Fase 3: Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5: Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan karyanya.
Fase 6: Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar siswa individu dan kelompok. <sup>22</sup>

b. Pengertian Model *Cooperatif Learning* tipe Teams Games Tournaments (TGT)

Pembelajaran *kooperatif learning* tipe TGT adalah salah satu tipe yang yang mudah diterapkan yang dimana dapat melibatkan seluruh aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebaya dan mengandung unsur permainan. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis didalam kartu-kartu yang telah diberi angka, yang dimana setiap peserta didik akan mengambil satu kartu yang telah di tulis pertanyaan dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang telah diterima.

<sup>22</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 211.

TGT adalah tipe salah satu pembelajaran yang menempatkan peserta didik ke dalam setiap kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan berjumlah dari 4 sampai 6 orang peserta didik yang di mana memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku ras yang berbeda. Dan dimana guru akan memberikan materi kesetiap kelompok agar mereka bekerja sama antara kelompok masing-masing. beberapa keuntungan yang terdapat dalam model penerapan kooperatif tipe tgt yaitu : 1) kelompok mempunyai pikiran yang lebih banyak di bandingkan dengan seseorang, 2) anggota kelompok akan termotivasi dengan adanya kelompok lain, 3) anggota yang pemalu akan bisa mengemukakan pendapat dalam kelompok kecil, 4) dapat menghasilkan keputusan yang lebih baik, 5) meningkatkan partisipasi dalam diskusi.<sup>23</sup>

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok ( teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Berdasarkan apa yang telah diungkapkan, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil
- b. games tournament
- c. penghargaan kelompok.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup>Nelfi Erlinda, "Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di Smk Dharma Bakti Lubuk Alung". *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No. 1 (Februari 2017), h. 34.

<sup>24</sup>*Ibid* h. 224-225.



c. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran TGT

Secara umum terdapat 5 komponen utama dalam penerapan model TGT, yaitu :

1. Penyajian kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering disebut juga dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan ke dalam kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat permainan karena skor permainan akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (*prestasi*) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja lebih baik dan optimal pada saat permainan.

Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

### 3. Permainan (*games*)

*Games* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Games atau permainan ini dimainkan pada meja tournament atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. peserta didik yang menjawab pertanyaan benar akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk tournament atau lomba mingguan.

### 4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

*Tournament* atau lomba adalah struktur belajar, di mana games atau permainan terjadi. Biasanya tournament atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas atau kelompok sudah mengerjakan LKPD. Pada tournament atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja tournament atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi

dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja ke II dan seterusnya.

#### 5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah tournament atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok yang mendapatkan julukan "*super tim*" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*great team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "*god team*" apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.<sup>25</sup>

#### d. Kelebihan Model *Cooperative Learning* tipe TGT

Ada beberapa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif learning tipe *teams games tournaments* (TGT), yaitu sebagai berikut:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

---

<sup>25</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h. 205-207.

3. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dan guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.<sup>26</sup>
4. Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi.
5. Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil.
6. Motivasi dan hasil belajar peserta didik bertambah.<sup>27</sup>

Seperti ditegaskan kembali dalam Firman Allah SWT dalam Qur'an Surat Al-Nahl ayat 43:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِيْ اِلَيْهِمْ فَسْئَلُوْا اَهْلَ الذِّكْرِ اِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ ٤٣

Artinya: "Dan kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang kami beri wahyu kepada mereka; Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui". Q.S. Al-Nahl (16:43).<sup>28</sup>

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar tidak dapat dilakukan oleh seorang sendiri, maka untuk seorang yang sedang menuntut ilmu apabila seorang itu belum mengerti belajar yang telah ia dapatkan maka hendaknya ia bertanya kepada seorang yang mempunyai pengetahuan yang lebih darinya agar orang itu mengerti.

---

<sup>26</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 207-208.

<sup>27</sup>Tukiran Taniredja, Efi Miftah dan Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 73.

<sup>28</sup>Departemen Agama RI, "Al-Qur'an dan Terjemahannya" (Bandung: Syaamil Qur'an, 2014). h. 217.

e. Kelemahan Model *Cooperative Learning* tipe TGT

Kelemahan-kelemahan dari model *cooperatif learning* tipe TGT adalah sebagai berikut:

1. Guru akan membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembelajaran.
2. Guru di tuntut untuk pandai memilih materi dalam penggunaan model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.<sup>29</sup>
4. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbang pendapatnya.
5. Kemungkinan akan terjadi keributan apabila guru tidak dapat mengolah kelas dengan baik.<sup>30</sup>

**5. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Kemampuan Numerik**

Model pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan model pembelajaran langsung. Di samping model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai kemampuannumerik akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial peserta didik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam

---

<sup>29</sup> Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h.208.


<sup>30</sup> Tukiran Taniredja, dll, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 73.



membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian peserta didik pada belajar akademik, dan perubahan norma yang berhubungan dengan kemampuan numerik berfikir. pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang karena telah kerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.<sup>31</sup>

Belajar merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pendidikan, karena jika tidak ada belajar maka tidak akan ada pendidikan pula. Kemampuan untuk berubah menjadi lebih baik merupakan suatu proses dan belajar dan pembelajaran.

Adapun ayat Allah dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11:



يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا فِصْحًا لِّلَّهِ لَكُمْ  
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا فَاِنَّشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ  
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya : *Wahai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi*

---

<sup>31</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru*(Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.209-210.

*ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan. (Q.S AL-Mujadilah 58: 11).*<sup>32</sup>

Dari ayat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang dialami seseorang dalam menuntut ilmu pengetahuan yang memuat keseluruhan karakteristik seseorang yang terbentuk dalam tujuan menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya dan orang lain dan dengan belajar dapat menumbuhkan rasa peduli terhadap dunia pendidikan yang akan semakin berkembang agar tidak mengalami ketertinggalan.

## **B. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran matematika yang berada pada tahap SD adalah proses yang sengaja disusun untuk menciptakan suasana lingkungan yang ada dikelas maupun lingkungan sekolah yang memungkinkan bagi peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar matematika di sekolah, dan untuk mengembangkan sebuah keterampilan serta kemampuan dari peserta didik mengenai berfikir logis dan kritis dalam menyelesaikan sebuah permasalahan di kehidupan sehari-harinya. peserta didik pada tahap SD masih berada dalam perkembangan ranah kognitif yang berbeda-beda dengan para peserta didik sekolah pada jenjang berikutnya.

Maka pembelajaran di tahap SD dimulai dengan menyajikan masalah konkrit atau realistik sehingga dapat dipahami peserta didik. Dalam hal ini guru dituntut agar menerapkan pembelajaran yang efektif. Proses suatu pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran aktif, yaitu terjadi suatu timbal balik dari peserta didik dan guru pada saat belajar mengajar berlangsung sehingga terjadi pertukaran

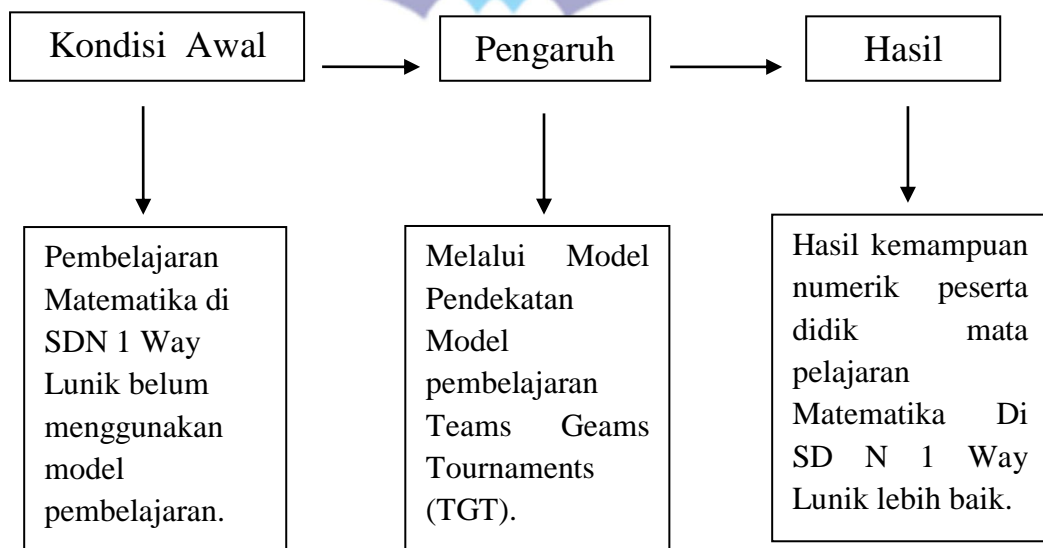
---

<sup>32</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Syaamil Qur'an, 2014), h. 434.

pengetahuan dari guru maupun peserta didik. Selain itu proses pembelajarn yang aktif akan mempermudah peserta didik menangkap, memahai, dan menguasai apa yang disampaikan oleh guru. oleh sebab itu untuk menciptakan pembelajaran yang aktif diperlukan keterampilan seorang guru untuk berfikir inovatif yang mampu menciptakan model-model pembelajaran yang selalu membantu peserta didik untuk aktif serta dapat mempengaruhi kemampuan numerik peserta didik pada pelajaran matematika.

Pendekatan pembelajaran tgt adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan suatu soal. Pendekatan tgt pada tahap SD berguna untuk merangsang kemampuan intelektual dan daya pikir bagi peserta didik karena dalam pendekatan efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan numerik peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas, maka kerangka alur pikir dalam penelitian kuantitatif ini digambarkan sebagai berikut :



## **Kerangka Berfikir**

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kondisi awal di sekolah SD 1 Way Unik yang di mana pembelajaran matematikanya masih jarang menggunakan model pembelajaran di karenakan guru sangat sibuk mengurus dan menyiapkan administrasi dan prangkat pembelajaran sehingga pembelajaran matematika masih menggunakan metode konvensional seperti penugasan, mencatat dan mengerjakan soal sehingga berpengaruh kepada kemampuan numerik peserta didik yang berpotensi rendah.

Sehingga peneliti merasa tertarik untuk memasukan model pembelajaran TGT kedalam pembelajaran mtk yang ada di SD 1 Way Unik yang di mana model ini masih ada unsur bermainnya dan akan dilihat oleh peneliti ada pengaruhnya atau tidak model ini terhadap peningkatan kemampuan numerik peserta didik, sehingga hasil kemampuan numerik peserta didik akan berpengaruh terhadap kriteria ketuntasan pelajaran matematika.

### **C. Penelitian Yang Relevan**

1. Jamilatur Rohimah dalam penelitian yang berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar. maka diperoleh  $t_{hitung} (8,074) > t_{tabel} (2,021)$ . Sehingga dapat disimpulkan

bahwa  $H_0$  ditolak sehingga  $H_1$  diterima, maka dari itu penggunaan model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar.

2. Anisa Deska Rina dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar ipa, yang dimana diperoleh nilai  $\text{Sig} = 0,004 < 0,05$  artinya nilai sig lebih kecil dari  $\alpha$  pada taraf 5%, jadi hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Jadi dapat di simpulkan bahwa penggunaan model TGT terhadap hasil belajar sangat berpengaruh.
3. Sukawati dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh model pembelajaran *means ends analysis* (mea) terhadap kemampuan numerik ditinjau dari *intelligence quotient* siswa yang dimana diperoleh hipotesis pertama  $p - \text{Value} = 0,00 < \alpha = 0,005$  sehingga  $H_{0A}$  ditolak maka terdapat pengaruh model pembelajaran *means ends analysis* terhadap kemampuan numerik.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian ini adalah

$H_0$  : Tidak Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (Tgt) Terhadap Kemampuan numerik Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 1 Way Lunik Panjang.

$H_1$  : Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (Tgt) Terhadap Kemampuan numerik Matematika Peserta Didik Kelas V SDN 1 Way Lunik Panjang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, Maman, dan Rudi utomo, *Kecerdasan visual-Spasial, Kemampuan numeric dan Prestasi Belajar Matematika, Jurnal Formatif*, Vo. 7 No. 1, Oktober 2017.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Pendekatan Suatu Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Bahari Djamrah, Syaiful dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Bandung: Syaamil Qur'an, 2014.
- Dwi Wahyu Listyarini, Abdur Rahman As-aridanFuraidah, *Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantu Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Kelas IV Sekolah dasar, Jurnal Pendidikan* Vol. 3 No. 5, Februari 2018.
- Darmayanti, K.A., N.Dantes, D.P. Parmiti, *Pengaruh model TGT terhadap hasil belajar matematika dengan kovariabel kemampuan numeric pada siswa kelas V, Jurnal Pendidikan Ganesha* Vol. 4 No. 1, Januari 2016.
- Danim, Sudarwan, *Pengantar Kependidikan*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Erlinda, Nelfi, *Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Fisika Kalas X di SMK Darma Bakti Lubuk Alung, Jurnal Tadris*, Vol. 2 No.1 (Februari 2017), h.34
- Faizi, Mastur, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*, Yogyakarta: DIVA Press, 2013.
- Hamzah, Ali, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Raja grafindo Persada, 2014.
- Ihsan, Fuad, *Dasar-Dasar Kependidikan*, Jakarta: RinekaCipta, 2013.
- Ismawati, Esti, dan Faraz Umayya, *Belajar Bahasa di Kelas Awal*, Yogyakarta: Ombak, 2016.
- Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2016.

- Janse Oktaviana Fallo, Adi Setiawan dan Bambang Susanto, *Uji normalitas Berdasarkan Metode Anderson-Darling, Cramer-Von Dan Lilliefors Menggunakan Metode Bootstrap*, Jurnal Prosiding, Vol. 2 No. 1, November 2013.
- Kasmadi & Nia Siti Sunariah, *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Oktiana Dwi Putra herawati, Rusdy Siroj dan H.M Djahir Basir, *Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI IPA SMAN 6 Palembang*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 4 No. 1, Juni 2010.
- Rinaldi, Achi, *Aplikasi Model Persamaan Struktural Pada Program R (Studi Kasus Data Pengukuran Kecerdasan)*, Al-Jabar, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol, 6 2015.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Septiana, Frika, dan Sastra Negara, Hasan, *Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Ditinjau Dari Multiple Intelligences I, Desimal*. Jurnal Matematika 1.1 Vol. 24 (2018)
- Shoaimin, Aris, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Sastra Negara, Hasan, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, Bandar Lampung: Aura Printing & Publishing, 2014.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*, Bandung: Alfabeta, 2016 H.102.
- Syofnida Ifrianti, *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah*”, Jurnal Terampil, Vol. 2 No. 2, Desember 2017.
- Taniredja, Tukiran, Efi Miftah dan Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*, Bandung: Alfabeta, 2014.